

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Windarto, R. 2013, "*Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat*", Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer. Universitas Krida Kristen Jakarta Vol. 2, No. 6, hal 173- 174.
- [2] Prabowo, R.S., dan Irawan, A.H. 2012, "*Perancangan environment 3D sebagai pendukung film animasi motivasi 'TRY OUT' dengan konsep Life and Junior High Education*" Jurnal Sains dan Seni Pomits. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Vol. 1, No. 2, hal 1-2
- [3] Anwar, M.A., Ardjaka, S., dan Samodra, J. 2012, "*Perancangan film animasi 'Budi' Untuk Menanamkan Budi Pekerti Kepada Anak-anak*", Desain Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.
- [4] Rachmat, F.M., 2014. "*Rancang Banguin Media Promosi SMP PIUS CILACAP*". Jurnal Skripsi. Jurusan Sistem Informasi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer.AMIKOM Purwokerto. hal 4
- [5] Diartono, D.A., 2008. "*Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*".Jurnal teknologi Informasi DINAMIK. Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Stikubank Semarang Vol. XIII. No. 2. hal 159-160.
- [6] Antara Yoga, I.M.,dkk. 2015. "*Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi'Tude The Movie-Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)*". Jurnal Pendidikan Teknik Informatika. Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 4. No. 2. hal, 130
- [7] Setiawan, H.B., 2012. "*Pembuatan Film Animasi 3d 'Air' Menggunakan Blender 2.5*".Jurnal Skripsi. Jurusan Sistem Informasi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Yogyakarta.
- [8] Yunita, S., 2014. "*Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer*". Jurnal SAINTIKOM. Studi Sistem Komputer , STMIK Triguna Dharma..Vol 10 No 3. hal 215.

- [9] Widiastiti, N.I., dan Setiawan, I., 2012. *“Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo”*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. Jurusan Teknik Informatika. FTIK UNIKOM Bandung Vol. 1. No. 2. hal 43.
- [10] Syafrudin, C., dkk. 2013. *“Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic”*. Jurnal Sarjana Teknik Informatika. Vol. 1. No. 1
- [11] Mudjiono, Y., 2011, *“Kajian Semiotika dalam Film”*, Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah. Jurusan Ilmu Komunikasi. IAIN Sunan Ampel Surabaya Vol.1, No.1, hal. 133-135.
- [12] Rahman, A., 2011. *“Perancangan dan Implementasi Mobile Application Pembelajaran Haji dan Umroh Berbasis Multimedia”*. Jurnal Skripsi. Fakultas Sains dan Teknologi. Program Studi Teknik Informatika. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [13] Adinata, B.D., 2010. *“Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender”*. Jurnal Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Jurusan Teknik Elektro. Universitas Indonesia. hal 9-10.
- [14] Setiawan, B., dkk. 2015. *“Rancang Bangun Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat “Masa Depan Tanpa Narkoba”*, Jurnal Teknik Informatika. Jurusan Teknik Informatika. STIMIK GI MDP. hal 4
- [15] Buchari, Muhamad Z, dkk. 2015. *“Rancang Bangun Video Animasi 3 dimensi untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi”*. Jurnal Teknik Informatika. Fakultas Teknik. Jurusan Elektro. Universitas Sam Ratulangi Manado. Vol 6. No.1. hal, 1-6.